



Profesor: Juan Antonio Serrano García

Duración: 14 semanas

Pre requisitos: ninguno.

Software mínimo: Corel Painter XI o posterior.

Precio: 600 €

Objetivos del curso

Este curso está orientado a proporcionar las habilidades y recursos necesarios para utilizar Corel Painter como herramienta destinada a la creación de ilustraciones digitales, primer paso a la hora de acceder a la creación y diseño de personajes criaturas o entornos para la industria del videojuego, publicidad o cine.



CONCEPT ART DE PERSONAJES Y CRIATURAS

Durante el desarrollo del curso se irá alternando clases teóricas con prácticas y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de Zbrush. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demo reel con un trabajo propio.

Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña.

Los vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 4 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. Además de la teoría, el alumno realizara una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de una lección por semana, quedaran dos semanas para repaso y finalización del proyecto.

Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

Para este curso es necesario disponer de Tableta Gráfica para seguir correctamente las lecciones.

En las lecciones donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar desde la plataforma online.

Además los alumnos tienen acceso con sus claves a un foro privado en el que el profesor tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta que este tipo de cursos online requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno. Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregado y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos será de un mes después de la finalización del curso.



CONCEPT ART DE PERSONAJES Y CRIATURAS

Temario

SEMANA	LECCIONES	
1	INTRODUCCIÓN A COREL PAINTER COMO HERRAMIENTA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL <ul style="list-style-type: none">I. Estudio de la interfaz y herramientas.II. Métodos de trabajo. Los pinceles de Painter.III. Pintando ojos.IV. Ejercicio: practicar distintos diseños de ojos.	
2	USO Y CREACIÓN DE PINCELES PERSONALIZADOS <ul style="list-style-type: none">I. Uso de las capas.II. Bocas y dientes.III. Manos, garras y cuernos.IV. Ejercicio: practicar distintos diseños de bocas, etc.	
3	USO DE TEXTURAS Y EFECTOS <ul style="list-style-type: none">I. Pelo.II. Uso y creación de papeles personalizados. Texturas.III. Teoría del color.IV. Poniéndolo todo junto.V. Ejercicio: hacer una criatura rápida con lo aprendido anteriormente.	
4	EL DISEÑO DE CRIATURAS <ul style="list-style-type: none">I. Trabajo con thumbnails o siluetas.II. Funcionalidad y contexto, originalidad.III. Uso de referencias visuales.IV. Primeros bocetos.V. Ejercicio: diseño de una criatura a partir de siluetas, primeros concepts.	
5	DESARROLLO DE LA CRIATURA <ul style="list-style-type: none">I. Pequeña introducción a la composición en ilustración.II. Posturas y anatomía especial.III. Pinceles de efectos especiales. Modos de fusión.IV. Ejercicio: continuar desarrollando los concepts previos de la criatura.	
6	ACABADO DE LA CRIATURA <ul style="list-style-type: none">I. Detalle y refinado de la imagen.II. Problemas con la resolución.III. Uso práctico de textura y fondos.IV. Ejercicio: acabado final de la criatura y presentación.	



CONCEPT ART DE PERSONAJES Y CRIATURAS

SEMANA	LECCIONES	
7	DISEÑO DE PERSONAJES <ol style="list-style-type: none"> I. Elección del tema inicial, importancia de la anatomía. Objetivo del diseño. II. Trabajo con siluetas. III. Uso de referencias. IV. Ejercicio: búsqueda del aspecto inicial en base a un briefing. 	
8	EXPLORACIONES INICIALES <ol style="list-style-type: none"> I. Desarrollo del boceto inicial. Dibujo constructivo. II. Variaciones de vestuario y postura. III. Diferencias de estilo. IV. Ejercicio: hacer diversas variaciones sobre el tema inicial y elegir una. 	
9	DESARROLLO DEL PERSONAJE <ol style="list-style-type: none"> I. Búsqueda de caracteres definitorios. Personajes icónicos. II. Expresión y actitud. III. Desarrollo y detallado del personaje. Diseño de armas y armaduras. IV. Ejercicio: introducir al personaje en un entorno básico para su presentación a un cliente. 	
10	ACABADO DEL PERSONAJE Y COMPOSICIÓN EN UNA ILUSTRACIÓN <ol style="list-style-type: none"> I. Tablas de personaje para modelado posterior. II. Detallado, uso de textura para representar superficies distintas, cuero, metal, armaduras, etc. III. Acabado final. IV. Ejercicio: finalización de la ilustración. 	
	Ejercicios final de curso: <i>Diseño de una criatura para cine o videojuegos.</i> <i>Diseño de un personaje en base a un briefing o guión.</i>	